

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI TEMA

Pengertian *heritage* sesungguhnya cukup luas. Dalam kamus Inggris-Indonesia susunan John M Echols dan Hassan Shadily, *heritage* berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus Oxford, *heritage* ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter mereka (<http://borobudurlink.com>. 2009). Sedangkan menurut Masino Sinaga (2011) *heritage* adalah sebuah warisan, pusaka, dan kebudayaan yang kita warisi.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *heritage* adalah sebuah warisan budaya masa lalu yang seharusnya diestafetkan dari generasi ke generasi, karena dikonotasikan mempunyai nilai -nilai sehingga patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya. Seperti sebuah bangunan-bangunan bersejarah, pakaian atau busana adat dan tari-tarian. Dan perancang mengambil *heritage* sebuah pakaian atau busana adat, yaitu Busana Adat Keraton Yogyakarta yang terinspirasi dari Busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta.

B. SUMBER IDE

1. PENGERTIAN SUMBER IDE

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Menurut Sri Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang

dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjiningsih (2006: 70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busaanya saja.

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu :

1) Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

2) Sumber alam sekitar

Sumber ide alam sekita berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya : gelombang laut, awan, macam – macam bunga, macam – macam buah, binatang, gunung, dan lain – lain.

3) Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain – lain.

4) Peristiwa penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain – lain.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi tertentu, dan peristiwa penting. Dalam mencipta desain ini sumber ide yang diambil adalah Busana Adat Keraton Yogyakarta.

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

“Dharsono Sony Kartika (2004).Seni Rupa Modern.Bandung : Rekaya Sains.”

a) Teori Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b) Teori Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda

atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dn berbagai wajah topeng lainnya.

c) Teori Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya

d) Teori Disformasi

Merupakan penggambaran entuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian – bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang diambil mengalami perubahan secara transforasi yaitu terjadi perubahan bentuk yang berbeda dengan aslinya tetapi tidak menghilangkan ciri dari sumber ide sebenarnya.

2. SUMBER IDE BUSANA ADAT KRATON YOGYAKARTA

Sumber ide merupakan suatu langkah awal bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu busana. Dimana sumber ide tersebut diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi yang baru. Akan tetapi, perbedaan cara

pandang setiap orang yang berbeda akan membuat karya yang dihasilkan berbeda pula walaupun dengan sumber ide yang sama.

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan busana pesta malam untuk dewasa awal ini adalah Busana Adat Keraton Yogyakarta yaitu busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta. Menurut Mari S. Condronegoro (1887-1937) Secara garis besar busana sebagai atribut kebangsawanan dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu busana sehari-hari (nonformal) dan busana untuk kegiatan formal (resmi). Busana resmi terbagi dua, yaitu untuk upacara *alit* (kecil) dan upacara *ageng* (besar). Busana-busana milik tokoh dan bangsawan Kraton Yogyakarta dan Surakarta memiliki perbedaan dengan busana yang dipakai masyarakat umum. “Busana kraton diatur lembaga kraton yang mempunyai ikatan aturan sesuai usia dan status masing-masing. Sedang busana milik khalayak umum lebih praktis dan sesuai selera masing-masing dan mempunyai ciri khas pribadi, Perbedaan lain adalah potongan atau pola kebaya bagian bawah tidak seperti sekarang, tapi lurus saja seperti blouse. Pemakaian kain pada busana kebaya jaman dulu sangat kencang dan singset namun tidak kedodoran. Lipatan Wiron antara busana bangsawan dan masyarakat umum juga mempunyai perbedaan. Lipatan wiron pada busana Keraton biasanya setengah panjang dengan jumlah wiron yang cukup banyak. Dengan ukuran ini, kain yang dikenakan masih akan memperlihatkan garis-garis bekar lipatan. Sementara itu, letak wiron dari busana kraton berada 2 jari di sebelah kanan dari tengah perut. Ini dimaksudkan agar ketika berjalan

tidak tersingkap ke kiri. Perbedaan juga terlihat pada asesoris sanggul tekuk Keraton Yogyakarta dan Surakarta.

Sedangkan untuk Busana Pesiar Putri Keraton ini memiliki keunikan tersendiri yaitu pada capenya, juga topi yang digunakan seperti gadis-gadis Belanda. Putri-putri Keraton ini pun juga mampu menunggang kuda. Pada acara resmi putri Keraton juga membawa kipas yang diberi rantai agar tidak merepotkan pada waktu bersalaman (*The Real Jogja/joe*).



Gambar 1. Busana Pesiar Putri Keraton

(Mari S. Condronegoro: Busana Adat Keraton Yogyakarta 1887-1937)

Busana Pesiar mempunyai ciri berupa busana yang digunakan oleh seorang putri Sultan pada saat mengadakan perjalanan jauh (keluar daerah). Sang Putri mengenakan kain / nyamping panjang dengan wiron, kebaya sutera dengan lis bludiran kecil keemasan, mengenakan topi dengan hiasan bulu, rimong beludru, stocking dan sepatu. (www.thewindowofyogyakarta.com)

Dari hal tersebut maka perancang terinspirasi untuk menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Busana Adat Keraton yaitu Busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta terutama dari cape stylenya yang khas dan pas dengan model – model fashion saat ini.

C. TREND

Buku trend 2012 dengan judul “ *REMIX*” terinspirasi oleh inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan elemen-elemen yang cukup kontras. Sebagian besar dari inovasi itu dimungkinkan oleh adanya perkembangan teknologi baru yang masih penuh dengan eksplorasi. (*Trend Forecast : 2012*)

1. Theme 1 Cromatic

Eksplorasi non material seperti cahaya, suara dan gerakan yang dipadukan dengan dunia nyata dan dapat berinteraksi secara reaksioner dengan indera manusia. Inspirasi ini mencoba mendalami elemen-elemen tersebut dalam bentuk-bentuk baru yang menghipnotis dan mengundng keingintahuan. Tidak ada bentuk baru yang terlalu baku, semua bersifat mengalir dan selalu memberikan kejutan yang berbeda-beda dengan setiap interaksi warna aural dan dinamis menjadi kekuatan tema ini.

a. Plexus

Permainan spectrum warna hasil kolaorasi garis yang membentuk sebuah rangkaian gelombang warna yang saling bersinggungan membentuk titik pusat.

b. Pulse

Cahaya yang hilang dan muncul membentuk ola yang seakan-akan sporadis namun tetap membentuk rangkaian notas cahaya yang beragam dan harmonis.

c. Motion

Energy bersifat elektrik dan bergerak aktif, menguat bentuk dan menegaskan karakteristiknya secara kinetis.

d. Flow

Cahaya yang mengalir seperti mencair dan memudar, memberikan kesan yang tenang dan dingin namun tetap mempunyai kekuatan yang tegas.

e. Color Bold

Perpaduan warna-warna yang lebih tegas dan terstruktur dengan jelas, yang disisi lain dapat pula membentuk transisi warna lembut dan bergradasi saat diolah bersama.

2. *Theme 2 Compas*

Semangat petualangan kembali dirasakan sebagai sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Fasilitas seperti geo-tagging menambahkan kepekaan kita terhadap ruang dan arah. Dalam saat yang bersamaan kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentiment masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap kenangan masa-masa lampau yang analog.

a. Cartography

Perspektif mata urung menjadi inspirasi bagi tekstur dan pola-pola yang berbentuk kontur daratan yang diolah oleh manusia

b. Strap

Identik dengan praktikalitas / keringkasan, ringan namun kuat. Mengesankan semangat bongkar pasang yang sering ditemui para pengembara karavan.

c. Geo-Ethnic

Pola dan motif geometric yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer.

d. Craftlore

Di saat dunia serba instan orang akan cenderung mencari dan menghargai ketrampilan yang menyiratkan sebuah keahlian yang membutuhkan waktu dan kesulitan tinggi. Kerajinan adalah cerita yang menjadi bagian dari produk.

e. Fix-it

Mentalitas memperbaiki, memperpanjang hidup dan makna suatu objek menjadi bagian dari cara kita membentuk produk. Pendekatan utilitarian yang praktis dan original dalam merangkai sebuah cerita tersendiri dibalik setiap detil.

3. Theme 3 Citi-Zen

Citi-zen menceritakan dua hal utama, pertama modernitas sebagai pedang bermata dua selain membawa kemajuan namun juga membawa dunia menuju ketidakseimbangan ketika hubungan antara manusia dan alam semakin renggang akibat terjadinya urbansasi besar-besaran dan budaya konsumtif yang tidak

terkendali,. Kenyataan ini mengantarka kita pada hal kedua yaitu munculnya kesadaran baru untuk menjaga keseimbangan dengan alam, suatu prinsip yang diajalkan masyarakat Badui.

a. Essential

Penyederhanaan maksimum dalam mengolah bentuk yng selain menyuarakan fungsinya, juga berbicara mengenai filosofinya. Penyederhanaan pada kintras dan tekstur juga melembutkan bentuk menjadi sanagt polos dan bersih tanpa “noise” sehingga pembicaraannya dipahami jelas.

b. Cleanique

Mengingatkan kita pada area yang transparan hamper seolah-olah terkontrol. Perpindahan atau transisi yang halus kedalam area terapeunk.

c. Tranquil

Mewujdkan keseimbangan dengan memadukan elemen alam yang kompleks dan mendalam dikemas dan diselipakn kedalam suatu wadah yang menjadi keseharian.

d. Organic

Karakteristik berbagai elemen alam yang diolah dalam sedain memberikan aksen organic dan natural yang melembutkan dan menyiratkan kesederhanaan.

4. Theme 4 Cosmic

Teknologi elah berhasilmenjabatani batasan antara dunia vrtual dan dunia riil, tangible dan intangible. Dengan mudah apa yang kita projeksikan secara virtual bisa mewujudkan secara langsung melalui 3d print. Sebaliknya digitalisasi

memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Dengan teknologi augmented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi.

a. Chimera

Repetisi mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. Membentuk sebuah pola-pola kosmik dan objek asing, yang tidak lazim seperti bukan dunia ini.

b. Geodesic

Struktur geodesic semakin menjadi umum dan sering ditemui eksplorasi yang dramatis membuat seakan-akan elemen struktural yang kaku dan berat menjadi cair (fluid) sehingga memberikan karakter kuat pada objek.

c. Flex

Flex memainkan bentuk yang ilusif, berubah-ubah seperti sedang memainkan persepsi kita saat melihat objek. Bentuk struktural yang sangat matematis namun dengan karakteristik yang dapat berubah bentuk.

d. Ethereal

Ada dan tiada, ketidakpastian bentuk (form) memberikan efek immaterial yang kuat terhadap objek dan ruang sehingga menjadi ilusi yang menarik untuk eksplorasi.

e. Mineral

Bentuk-bentuk liar dan tidak menentu namun sangat terstruktural, berpola dan solid seperti mineral yang misterius diwarnai dengan elemen kelam dan berpendar yang saling mendominasi pada saat bersamaan.

Dari trend 2012 yang diambil untuk menyusun konsep desain busana pesta ini penulis mengambil trend color bold dimana pengambilan perpaduan warna yang lebih tegas dan terstruktur dengan jelas, serta geo-ethnic yang mengambil pemilihan bahan dari kain tradisional. Mengesankan busana ini menjadi terlihat lebih modern tetapi masih terkesan klasik.

D. KARAKTERISTIK PEMAKAI

“Masa remaja adalah masa peralihan dari anak – anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek / fungsi untuk memasuki masa dewasa”(Sri Rumini & Siti Sundari, 2004:53). Kurun waktu masa remaja terdiri dari tiga bagian (Sri Rumini & Siti Sundari, 2004:54), yaitu kurun waktu 10 – 13 tahun, 13 – 17 tahun, dan 18 – 22 tahun. Remaja biasanya mempunyai sifat lincah, gembira, ceria, suka warna – warna yang cerah. Remaja juga selalu berkreasi dengan mencoba hal – hal baru dalam kesehariannya termasuk dalam pemilihan busana yang mereka kenakan.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis tertarik menciptakan sebuah busana pesta malam untuk dewasa awal usia 18 – 22 tahun dimana masa dewasa awal yaitu ketika remaja ini sedang memulai masa transisi menuju dewasa. Dengan mengambil sumber ide Busana Adat Keraton Yogyakarta yaitu Busana Pesar Putri Keraton yang diaplikasikan pada cape dengan warna yang cerah sehingga memberikan kesan meriah dan disesuaikan dengan karakter dewasa awal yang masih menyukai warna – warna yang cerah (terang).

E. DESAIN

Desain adalah Suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 1). Menurut Sri Widarwati (2000), desain adalah merupakan rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Arifah A Riyanto (2003: 1) berpendapat bahwa desain adalah racangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba serta dapat ditunjukkan dalam kreativitas seseorang.

1. UNSUR DAN PRINSIP DESAIN

a. Unsur

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Codjijah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suau wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Dan menurut Ernawati (2008 : 202) Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/ desain sehingga

dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Berikut merupakan unsur – unsur desain :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Sri Widarwati, 1993: 7) Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 7), garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk; (b) menentukan model; (c) menentukan siluet; (d) menentukan arah. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) (Ernawati, 2008 : 202).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

Menurut Widjiningih (1982) Pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah

satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah payudara wanita.

Dari garis – garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat / watak garis. Adapun sifat – sifat garis menurut Ernawati (2008:202) adalah sebagai berikut :

a) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat
- (4) garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.

Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat. Dalam busana pesta malam ini unsur garis di apikasikan pada garis *princes* untuk bustie.

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis.

Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horisontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan. Pada busana pesta malam untuk remaja ini unsur arah yang digunakan adalah unsur arah horisontal.

3) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungkan sendiri permulaanya (Widjningsih 1982: 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). Bentuk adalah wujud yang ditampilkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2001:

13). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*) (Ernawati, 2008 : 203).

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008 : 203).

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk – bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 1993: 14). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjningsih, 1982: 5). Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 15). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan pendapat - pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya.

Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5) Ukuran

Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A. Riyanto, 2003). Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana.

Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini : Rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.
- e) Longdress : gaun yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Pada busana pesta malam untuk remaja ini ukuran yang digunakan adalah longdress karena gaun yang dibuat panjangnya sampai lantai.

6) *Value* (nada gelap terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih, 1982: 5). Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A, Riyanto, 2003: 47).

Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian-bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang

terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77) warna adalah sebuah elemen disain yang sangat penting untuk pakaian.

Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda dan mempunyai variasi yang sangat banyak. Misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

a) Menurut Erawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- (1) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- (2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.

- (3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru, hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange
- (4) Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
- (5) Warna kwarter. Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.
- b) Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :
- (1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
- (2) Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan

penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3) Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c) Kombinasi Warna

Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

(1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain – lain.

(2) Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.

(3) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.

(4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna.

Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.

(5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

(6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna *monokromatis* dan kombinasi warna *analogus* di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, *split* komplementer, *double* komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningasih, 1982 : 9). Cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto).

Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu.

Ada 6 prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 10) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 211) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

(a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya bebalok dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

(b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

(c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

2) Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982: 13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan.

Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

3) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). Apabila penggunaan unsur elemen

desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau "sreg" dihati (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63)

Menurut Widjiningsih (1982: 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- (a) keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama;
- (b) keseimbangan informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat;
- (c) keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama. Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningsih, 1982: 15).

Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati, 1993: 17). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam desain tersebut berirama. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 212) Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Menurut Ernawati (2008 : 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu :

- (a) Pengulangan bentuk secara teratur
- (b) Perubahan atau peralihan ukuran
- (c) Melalui pancaran atau radiasi
- (d) Melalui pertentangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

5) Aksen / *Center Of Interest*

Aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* / pusat perhatian (Ernawati, 2008 : 212). Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21). Menurut Widjiningasih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiani Kamil (1986: 61) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

Menurut Ernawati (2008, 212) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu :

- (a) Apa yang akan di jadikan aksen
- (b) Bagaimana menciptakan akse
- (c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- (d) Dimana aksen ditempatkan

Sesuai dengan uraian yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan

6) *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

2. DESAIN BUSANA

a. Pengertian Desain Busana

Menurut Ernawati (2008 : 195) desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata *design* muncul kata desain yang berarti mencipta, memikirkan atau merancang. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau di pahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya. Menurut Sri Widarwati (1993: 2) disain busana adalah rancangan atau suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Sedangkan menurut Widjiningih (1993: 1) disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa

susunannya berupa garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 1) desain busana adalah suatu model rancangan yang berupa gambar dengan mempergunakan garis, bentuk, siluet, ukuran tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan yang dituangkan dalam wujud gambar yang menjadi dasar dalam pembuatan busana yang dibuat dengan tujuan tertentu yang berdasarkan garis, bentuk, siluet, ukuran. Gambar tersebut merupakan pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain.

b. Penggolongan desain

1) Desain Struktur (*Struktural Design*)

Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhouette*). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain (Ernawati, 2008 : 196). Menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain struktur adalah berdasarkan susunan bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 7) desain struktur adalah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai siluet, yaitu A, I, S, H, Y dan Bustle. Desain struktur adalah susunan garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang mempunyai ruang maupun gambaran suatu benda (Widjningsih, 1982: 1).

Berdasarkan uraian di atas desain struktur adalah desain yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dipadukan menjadi berbagai macam busana.

2) Desain hiasan (*Decorative Design*)

Menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain strukturnya. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan maupun mempunyai fungsi ganda. Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjningsih, 1992: 1).

Berdasarkan pendapat di atas, desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain struktur suatu benda baik sebagai hiasan atau fungsi.

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain.

c. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu :

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam

design sketching ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

2) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production Sketching (Sketsa Produksi) adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus dapat membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) harus memperhatikan hal- hal berikut :

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai *flat*.
- c) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 25 cm.

4) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain- lain. Untuk *fashion*

illustration menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5) *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yang sesungguhnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik.

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar yang kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

3. DESAIN HIASAN BUSANA

Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak lebih indah (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 17). Disain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk

memperindah suatu benda (Widjiningsih, 1982: 1). Menurut Sri Widarawati (1993: 1) disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggikan keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain – lain.

Berdasarkan uraian di atas hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu disain sehingga desain tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi.

Untuk membuat desain hiasan yang baik perlu diperhatikan syarat – syarat sebagai berikut:

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.(Ernawati, 2008 : 201)

Keseimbangan dari hiasan juga perlu diperhatikan. Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan atas 2 yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

1) Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain. Contohnya bagian kiri sama besar dengan bagian kanan atau bagian atas sama dengan bagian bawah.

2) Keseimbangan asimetri (keseimbangan informal) merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan seimbang. Misalnya bagian kanan atas dan kiri bawah yang diberi motif.

4. DESAIN PELENGKAP BUSANA

Pelengkap busana (*accessories*) adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya (Sri Widarwati, 1998 : 33). Pelengkap busana adalah sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana, baik bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990: 1). Sedangkan menurut Wasia Rusbani (1985: 177) yang dimaksud pelengkap busana adalah kelompok benda-benda yang biasa dikenakan orang untuk melengkapi penampilannya atau melengkapi pakaian yang dikenakannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelengkap busana adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melengkapi atau menambah nilai keindahan dalam penampilan berbusana seseorang.

Menurut Sri Widarwati (1993) dilihat dari fungsinya pelengkap busana dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

a. Pelengkap busana praktis

Pelengkap busana praktis adalah pelengkap busana yang tidak hanya berfungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga berfungsi sebagai pelindung bagi tubuh pemakai. Contohnya sepatu, topi, kaca mata, sarung tangan, kaos kaki, payung, dan lain – lain.

b. Pelengkap busana estetis

Pelengkap busana estetis adalah pelengkap busana yang fungsinya hanya untuk memperindah penampilan. Contohnya gelang, kalung, cincin, anting – anting, bros, selendang, dan lain – lain.

F. BUSANA PESTA

1. PENGERTIAN BUSANA PESTA

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Sri Widarwati, 1993: 1)

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi siang maupun pesta pada malam hari.

2. PENGOLONGAN BUSANA PESTA

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998), agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakainya dan waktu. Menurut kesempatan pakainya, busana pesta dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Pesta Pagi atau Siang

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau.

Sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta pagi atau siang hari adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi atau siang hari antara pukul 09.00 – 15.00, dengan bahan menyerap keringat dan warna yang tidak terlalu gelap.

b. Pesta Sore

Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi / siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Perhiasan jangan terlalu berkilau (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1986 : 10). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 9), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam.

Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna – warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok.

Berdasarkan uraian di atas, busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok

c. Pesta Malam

Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1986 : 10). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 171) busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari.

Berdasarkan uraian diatas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

Menurut kesempatan pakainya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam, (Prapti Karomah, 1990 : 9) yaitu :

1) Undangan resmi

Undangan resmi misalnya upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda diperguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi perkawinan, dan lain – lain.

2) Undangan tidak resmi

Undangan tidak resmi misalnya selamatan, syukuran, ulang tahun, perpisahan dan lain – lain.

Busana pesta terdiri dari : gaun, blus, rok, busana Nasional dan busana daerah. Oleh sebab itu dalam memilihannya perlu dibedakan busana acara resmi atau busana acara tidak resmi.

3. KARAKTERISTIK BUSANA PESTA UNTUK DEWASA

a. Model / Siluet Busana Pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang multak yang harus dibuat dalam sebuah desain (Sri Widarwati,1993). Dalam pembuatan busana pesta ada beberapa siluet busana yang dapat dipakai, antara lain :

- 1) Siluet A, yaitu busana dengan model pada bagian bawah lebih lebar dari pada bagian atas.
- 2) Siluet Y, yaitu busana yang pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit.
- 3) Siluet I, yaitu busana dengan model bagian atas besar / lebar, bagian badan / tengah lurus dan bagian bawah lebar.
- 4) Siluet S, yaitu busana dengan model pada bagian atas besar, pada bagian tengah kecil/sempit, dan pada bagian bawah lebar.
- 5) Siluet T, adalah busana yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- 6) Siluet L, adalah bentuk / model busana yang merupakan variasi dari berbagai siluet.

Pada busana pesta malam untuk remaja ini menggunakan siluet S karena akan memberikan kesan lebih feminin tetapi tidak sulit untuk bergerak karena pada bagian bawah rok meskipun span namun ada belahan pada bagian belakang.

b. Bahan Busana Pesta

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Dalam pemilihan busana pesta harus memperhatikan waktu pelaksanaan pesta, dapat berupa pesta pagi, siang sore, atau malam. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003: 203) bahan yang biasa digunakan dalam busana pesta adalah bahan yang tipis sampai bahan yang tebal, misalnya sutra, tenun, chiffon, woll, tille dan lain-

lain. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 7) busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dan menarik sehingga kelihatan istimewa. Untuk kesempatan pesta bahan yang biasanya dipilih adalah yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai ke pesta, misalnya : sutra, taf, beludru dan sejenisnya. Tetapi hal itu juga harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya.

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini menggunakan bahan yang mempunyai efek berkilau yaitu cotton diamon dan lurik yang terbuat dari tenunan sehingga akan memberikan kesan elegan bagi pemakainya.

c. Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk kesempatan busana pesta malam sebaiknya dipilih dengan warna yang agak tua seperti hitam, coklat tua merah, biru tua, dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990).

Berdasarkan uraian di atas warna yang cocok untuk kesempatan busana pesta malam untuk remaja, yaitu warna-warna gelap untuk itu penyusun menggunakan warna ungu, hijau dan warna kuning sebagai kombinasinya. Pemilihan warna untuk busana pesta biasanya disesuaikan dengan minat atau selera pemakai.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjningsih, 1982: 5). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 14) tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur

bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah sutra yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau.

4. POLA BUSANA

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola busana dibuat berdasarkan desain busananya. Akan tetapi sebelum dilakukan pembuatan pola busana diperlukan beberapa hal antara lain :

a. Pengambilan Ukuran

Dalam proses pembuatan pola busana diperlukan banyak persiapan diantaranya adalah pengambilan ukuran. Berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan dan cara pengambilan ukuran yaitu :

1) Lingkar badan I

Dilingkarkan dibawah ketiak tidak melalui puncak dada

2) Lingkar Badan II

Diukur melingkar melalui ketiak melewati puncak dada

3) Lingkar badan III

diukur melingkar melalui ketiak di bawah dada

4) Lingkar pinggang

Dilingkarkan pada pinggang terkecil.

5) Lingkar panggul

Dilingkarkan pada bagian panggul yang terbesar.

6) Lingkar leher

Diukur melingkar pada pangkal leher atau pada lekuk leher.

7) Lingkar kerung lengan

Diukur melingkar pada pangkal lengan melalui ketiak.

8) Lebar muka

Diukur mendatar di bagian muka pada pertengahan kerung lengan dari kiri ke kanan.

9) Lebar punggung

Diukur mendatar di bagian belakang pada pertengahan kerung lengan dari kiri ke kanan.

10) Tinggi dada

Diukur dari pinggang keatas menuju puncak dada tertinggi.

11) Tinggi panggul

Diukur dari pinggang sampai panggul terbesar.

12) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai bagian datar saat duduk pada bidang datar(kursi).

13) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher sampai pinggang bagian muka.

14) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher bagian belakang / tengkuk sampai pinggang bagian belakang.

15) Panjang bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

16) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

- 17) Lingkar pergelangan tangan

Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

- 18) Panjang rok

Diukur dari pinggang ke bawah hingga lantai atau panjang yang diinginkan.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam pembuatan busana. Baik atau tidaknya busana yang dikenakan seseorang tergantung benar atau tidaknya dalam pembuatan pola busana. Kualitas pola sendiri dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan garis – garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, bentuk kerah dan lain – lain, ketelitian dalam memberikan tanda pola seperti bagian – bagian pola, tanda arah serat dan lain sebagainya. Menurut Tamimi (1982:133) mengemukakan pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, ciplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Terdapat dua teknik pembuatan pola diantaranya adalah :

- 1) Pola teknik konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing (Ernawati, 2008 : 246). Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh pemakai.

Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem *Dressmaking*, pola sistem *So-en* , pola sistem *Charmant*, pola sistem *Aldrich*, pola sistem *Meyneke* dan lain-lain sebagainya.

2) Pola teknik *drapping*

Menggambar pola dasar dengan teknik *drapping* adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model (Ernawati, 2008 : 255). Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan *dressform* atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik *drapping*, terlebih dahulu dipersiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti :

- a) *Dressform* / boneka jahit
- b) Pita ukur / centimeter
- c) Jarum pentul
- d) Jarum tangan
- e) Penggaris
- f) Pensil dan kapur jahit
- g) Gunting kain
- h) Karbon jahit dan rader
- i) Tali kord
- j) Blaco / bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

5. TEKNOLOGI BUSANA

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuli, 1993). Ada beberapa macam teknik dalam penjahitan busana , yaitu :

a. Teknologi Penyambungan / Kampuh

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut M.H Wancik (1992 : 76), kampuh adalah bagian pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain yang satu dengan yang lain, lalu dijahit sesuai dengan garis pola atau rader. Jadi dapat disimpulkan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dijahit sesuai pola.

Kampuh terdiri dari beberapa macam, yaitu :

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian baik dua lembar kain lalu dijahit dan bagian tepinya disetik kecil, disom atau dapat pula dirompok pada tepi kampuhnya tergantung jenis bahannya (M.H Wancik, 1992).

Macam – macam kampuh menurut Nanie Asri Yulianti, (1993) terdiri dari :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan cara obras
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan gunting zig zag

- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut
- f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston

2) Kampuh tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam –macam kampuh tutup menurut M. H. Wancik (1992) adalah sebagai berikut :

a) Kampuh balik

Kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali kira – kira 5 milimeter saja kemudian dibalik dan ditindas selebar 7 milimeter.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih adalah kampuh yang dibuat pertama – tama dengan cara melipat pinggiran 2 lembar kain, pinggir kain yang 1 dikelim hingga menutupi pinggiran yang lain dan dijahit tindas, kemudian sisa kain keliman direbahkan menutup lagi keliman yang bertiras yang telah dijahit, lalu dijahit tindas lagi hingga jahitan tinasnya kelihatan dua, tetapi disisi yang lainnya hanya terlihat satu tindasan.

c) Kampuh perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain sekaligus menutup dua, lalu dijahit tindas 1 kali dengan hasil jadi kampuh adalah 7 – 8 milimeter.

d) Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain 1 lalu dijahit tindas diatas pinggiran kain 2, kemudian pinggiran kain 2 yang masih bertiras dikelim lalu dijahit tindas, jadi kedua pinggiran kain terlihat 2 tindasan jahitan.

b. Teknologi *Interfacing*

1) *Interfacing* (Lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pemakainya (Goet Poespo, 2005 : 59).

2) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.

Interfacing adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap (*facing*). Kegunaan *Interfacing* adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005 : 11)

Interfacing tidak berperekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan penahan (pembantu). *Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan, dan lain – lain (M.H Wancik, 2000).

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi *interfacing* adalah teknik penambahan untuk bagian-bagian baju yang terlalu lemas.

c. Teknologi *Facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar / tiras.

Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005 : 68).

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang dan lain-lain (Ernawati, 2008 : 183). *Interlining* banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat. *Interlining* yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan jalan disetrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya. *Interlining* ini ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. *Interlining* yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, deppun leher, kerah dan lain-lain. Ada dua jenis *interlining* yaitu :

1) Kain keras / *turbines*

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

2) Kain kapas / *Fisilin*

Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain – lain.

e. Teknologi *Lining*

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebahagian maupun seluruhnya (Ernawati : 2008, 182). Bahan *lining* sering juga disebut dengan *furing*. Bahan *lining* yang sering dipakai diantaranya yaitu kain ero, kain abutai, kain saten, dan lain-lain. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan *lining* yaitu :

- 1) Jenis bahan utama
- 2) Warna bahan
- 3) Sifat luntur dan susut kain
- 4) Kesempatan pemakaian busana

Apabila dalam pengerjaan suatu busana memperhatikan hal – hal tersebut maka hasil yang didapat akan maksimal.

f. Teknologi Pengepresan

Menurut (Sacilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh – kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut *under pressing*. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005 : 21).

G. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM UNTUK DEWASA DENGAN SUMBER IDE BUSANA ADAT KERATON YOGYAKARTA

Proses penciptaan sebuah busana pesta malam untuk dewasa awal ini dimulai dari langkah pertama yaitu mendesain busana yang akan dituangkan dalam sketsa desain yang kemudian akan diwujudkan dalam karya yang nyata. Sesuai dengan tema gelar busana yang akan diselenggarakan yaitu “*NEW LIGHT HERITAGE*” dan melalui sumber yang diperoleh dari internet serta buku sehingga mendapat inspirasi sumber ide yang digunakan, dalam hal ini penyusun menjadikan Busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta untuk dijadikan inspirasi sumber ide. Hal ini diambil dengan mempertimbangkan bahwa Busana Adat Keraton Yogyakarta adalah salah satu *heritage* dari Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai ciri khusus yaitu gaya capenya, serta menampilkan kesan *sporty* namun tetap anggun, sehingga dapat diaplikasikan dalam bentuk busana yang diterapkan pada cape busana pesta malam untuk remaja yang akan menambah keindahan dari busana yang dibuat. Perwujudan sumber ide tersebut yaitu dengan membuat desain busana pesta malam untuk remaja berupa *long dress* (gaun panjang mencapai lantai) bersiluet S yang dikombinasi dengan *cape* serta hiasan *obi*.

Setelah semua informasi tentang sumber ide terkumpul maka dibuatlah desain dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan pelengkap busana. *Design sketching* digambar dengan proporsi yang baik tampak depan. Sedangkan *presentation drawing* dibuat dengan detail dan digambar bagian muka dan belakang sehingga lebih mudah untuk dibaca. Setelah itu, pada gambar diberi keterangan tentang detail pakaian serta menempelkan contoh bahan.

Hiasan yang digunakan adalah berupa payet halon, benang mas, dan batubatuan yang diaplikasikan pada *obi*, sedangkan untuk capenya dibuat menggunakan teknik *flash weaving qualthing*.

Penciptaan busana pesta malam rancangan penyusun menerapkan unsur dan prinsip desain agar memperoleh keseimbangan sebuah busana yang serasi. Penerapan unsur – unsur dalam busana pesta malam dengan sumber ide Busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta yaitu :

- a. Unsur garis diterapkan pada busana yang terdapat pada garis *princesse*.
- b. Unsur arah diterapkan pada bagian busananya menggunakan arah vertical yang terdapat pada potongan garis dibagian bustie pada bagian muka dan bagian belakang. Arah vertical akan memberi kesan mengecilkan, lebih hidup, feminin, kokoh dan berwibawa. Sedangkan pada cape terdapat teknik *weaving* yang menggunakan arah diagonal atau miring yang akan memberi kesan lincah, dinamis, dan nampak lebih lebar.
- c. Unsur warna pada busana pesta malam ini menggunakan kombinasi warna komplemen yaitu perpaduan tiga warna yang sangat bertentangan. Perpaduan warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah warna dominan ungu dan hijau pada bahan lurik dan warna kuning pada bahan *cotton diamond*. Perpaduan warna pada busana ini bertujuan untuk memberikan kesan semangat, menyenangkan, gembira.
- d. Unsur tekstur pada busana pesta malam ini mempergunakan tekstur halus dan kaku pada bagian bustie dan cape yang bertekstur sedikit lebih tebal.

- e. Unsur ukuran yang diterapkan dalam busana pesta malam ini adalah panjang gaun yang menjuntai sampai lantai atau sering disebut dengan *long dress*.
- f. Unsur nilai gelap terang dalam busana pesta malam ini terdiri dari sifat gelap yang terdapat pada cape dan rok, sedangkan bagian bustie lebih terang, dan pada hiasan obi menggunakan warna senada dengan cape.

Penerapan prinsip – prinsip desain dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

- a. Prinsip harmoni terletak pada cape. Yang mengambil harmoni keselarasan warna dengan obi.
- b. Prinsip proporsi dalam busana ini disesuaikan dengan model / peragawati yang akan mengenakan busana ini. Agar saat dikenakan memberikan efek anggun dan feminin maka dibuat garis – garis diagonal pada busananya. Hiasan yang dipasang dibuat meriah namun tidak berlebihan agar terlihat lebih proporsional.
- c. Prinsip *balance*/ keseimbangan yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah keseimbangan simetris yang dapat dilihat dari bagian cape yang menggunakan teknik *waiving*.
- d. Prinsip aksen / *center of interest* diaplikasikan dalam hiasan bentuk pada cape. Hal ini dipilih dengan alasan bahwa cape terletak dibagian paling atas sehingga akan mudah dibaca oleh para pengamat.
- e. Prinsip *unity* dalam busana pesta malam ini motif, warna, serta unsur yang digunakan bertujuan untuk memberi kesatuan pada busana dan seluruh kelengkapannya agar terlihat lebih menyatu.

Dengan menerapkan unsur dan prinsip desain diatas tersebut mka dihasilkan busana pesta malam dengan sumber ide Busana Pesiar Putri Keraton Yogyakarta yang memiliki nuansa glamour namun tetap elegan dengan *style* feminin *sporty*.

Desain tersebut diwujudkan dalam busana pesta dengan menggunakan teknik jahitan halus terutama pada bagian sisi dikampuh buka diselesaikan dengan teknik som gulung.

Gambar 2. *Design Sketching*

Gambar 3. *Presentation Drawing* tampak depan

Gambar 4. *Presentation Drawing* tampak belakang



Gambar 5. Desain cape

Catatan :

1. Cape menggunakan teknik *weaving*
2. bentuk simetris

Gambar 6. Desain Bentuk dan Hiasan Obi

H. GELAR BUSANA

1. Pengertian Gelar busana

Menurut Sacilia Sawitri (1986 : 12) pagelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Pagelaran adalah pameran mode yang

asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 2000).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pagelaran busana adalah pameran atau parade busana yang dikenakan oleh peragawati untuk memamerkan hasil rancangan busana para perancang mode.

Atau dapat pula diartikan sebagai salah satu usaha dalam bidang pemasaran busana, pencipta model mengemukakan gagasan – gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat

2. Tujuan gelar busana

Penyelenggaraan gelar busana mempunyai tujuan – tujuan tertentu diantaranya :

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati.
- b. mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai sarana promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan 2 cara :

a. Program Non Sponsor

Gelar busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja

sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, *Fashion Showmanship* (1970: 7), menyatakan ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu adalah :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo,1990: 24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pagelaran dari satu arah. Dengan pemisahaan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

Panggung merupakan area *background* dimana model atau peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

a) *Lighting*

Didalam pagelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*Lighting*), pengertian dari lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam

panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pagelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai: (a) penerang yaitu dalam pagelaran tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik; (b) penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model; (c) penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan; (d) kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik; (e) efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *New Light Heritage*.

Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima ,yaitu *front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada *background*. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Dan warna tata lampu dalam pagelaran adalah warna-warna primer

seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pagelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

b) *Background*

Selain lighting terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pagelaran misalnya saja *background* panggung , tujuanya *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran atau pertunjukan.

Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema.

c) Musik

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini: (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana; (b) suasana didalam suatu pertunjukan; (c) memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu; (d) memeriahkan acara pagelaran.

d) Ruang Ganti

Ruang ganti harus besar sehingga cukup untuk menaruh rak baju, meja aksesoris, kursi, cermin, banyaknya model, dan beberapa orang yang berperan dalam pagelaran.

e) Susunan tempat duduk

- 1) Tempat duduk bioskop
- 2) Tempat duduk meja
- 3) Tempat duduk kombinasi

f) *Koreografer*

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pertunjukan.

g) Penataan kursi penonton

Pertunjukan busana ini juga membutuhkan penataan kursi yang baik, sebagai tempat duduk penonton. Pembagian tempat duduk penonton berdasarkan kondisi ruangan serta jumlah orang yang diperkirakan akan hadir dalam pertunjukan biasanya disamakan dengan jumlah tiket yang akan didistribusikan.

h) Penerima tamu

Penerima tamu bisa juga disebut sebagai *frontliner* atau penyapa tamu. Biasanya orang yang dipilih untuk menjadi penerima tamu mempunyai kriteria ramah, sopan, bertanggung jawab, berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup bekerja dalam tim. Penerima tamu biasanya ada dalam setiap acara pertunjukan busana.

i) Pembawa acara

Membawa acara adalah proses berbicara dengan cara mengatur susunan atau jalannya acara agar acara tersebut bisa berjalan dengan baik dan tersusun sistematis. Keberhasilan suatu pagelaran busana salah satunya dapat dilihat dari seberapa bisa seorang pembawa acara meng-*handle* kondisi saat acara berlangsung, sehingga penonton dapat mengikuti acara pagelaran busana.

4. Tahap Pagelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap :

a. Tahap Persiapan

- 1) Pembentukan panitia
- 2) Penentuan tema
- 3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
- 4) Penentuan anggaran

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Persiapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan
- 3) Kesiapan keamanan
- 4) Kesiapan Kru, seperti: *Show Director, stage manager, sound engener, lightingmen* dan seksi-seksi lainnya.

c. Tahap evaluasi

- 1) Evaluasi

2) Pembuatan Laporan

Dalam pertunjukan busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan itu berlangsung. Oleh karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali/ tidak ada masalah lagi.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pertunjukan busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan/EO(*Event Organizer*). Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan profesional. Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggungjawaban (dalam hal ini penyelenggara/mahasiswa kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pertunjukan busana tersebut mulai dari hal yang baik dan buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing mahasiswa yang menjabat sebagai EO(*Event Organizer*)/ tim kepanitiaan. Dalam sebuah pertunjukan busana, juga tidak boleh ketinggalan, yaitu Gladi Resik (GR) biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pertunjukan / acara dimulai.

Meneruskan pendapat Ibnu Novel hafisz dikatakan ada beberapa manfaat untuk yang diperoleh Gladi Resik (GR) (2007), yaitu:

- a) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan

- b) Dapat melihat kekurangan- kekurangan yang yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- c) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti, sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- d) Sebagai sarana latihan, mencoba song system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Meskipun Gladi Resik (GR) dalam teorinya terlihat mudah dan sederhana tetapi pada prakteknya, Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam mengontak MC(*Master of Ceremony*), penari, model dan lain-lain. Kita sebagai EO(*Event Organizer*) juga sebagai tim utama dalam pergelaran busana jangan hanya mengontrak mereka saja, tetapi mereka juga harus mengikuti semua jadwal Gladi Resik (GR).

5. Kepanitiaan pagelaran

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986;2) panitia pagelaran terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *annouecer*, penanggung jawab peragawati dan ruang rias, penanggung jawab ruangan. Adapun tugas dari masing – masing panitia adalah sebagai berikut :

- a. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan pagelaran busana.
- b. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana.

- c. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat dan segala sesuatunya.
- d. Bendahara yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap pengeluaran dan pemasukan biaya dalam penyelenggaraan gelar busana.
- e. *Annouecer* yaitu orang yang bertanggung jawab atas acara gelar busana termasuk sebagai *Master of Ceremony*.
- f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap teknisi penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting, sound system*, dokumentasi dan lain – lain.

Dalam pagelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini masuk dalam kategori pagelaran busana program sponsor. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kerja sama dengan pihak – pihak lain baik yang bersangkutan langsung dengan acara maupun tidak langsung (pendukung). Pagelaran busana dengan tema “*NEW LIGHT HERITAGE*” ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak sisi antara lain :

- | | |
|-------------------------|-----------------------|
| a. Ketua I, II | j. Sisi Keamanan |
| b. Sekretaris I, II | k. Sisi Penerima Tamu |
| c. Bendahara I, II, III | l. Sisi Konsumsi |
| d. Sisi Sponsor | m. Sisi Dekorasi |
| e. Sisi Perlengkapan | n. Sisi Model |

- | | | | |
|----|--------------------|----|----------------------|
| f. | Sie Publikasi | o. | Sie Juri |
| g. | Sie Humas | p. | Sie Panitia Tambahan |
| h. | Sie Dokumentasi | q. | Sie <i>Make Up</i> |
| i. | Sie <i>Booklet</i> | r. | Sie Acara |

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pagelaran busana 2012.